
PlayStation
SaGa Frontier
TM
サガ フロンティア
SQUARESOFT

CONTENTS

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 00898

マップ上での操作

方向キー	押した方向へ移動、会話中の選択肢の選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル 押したまま+方向キーで、ダッシュ移動
□ボタン	メニュー画面呼び出し
START	ポーズ

R2+△ボタン	クイックセーブ
START+SELECT+L1+R1	ソフトリセット

メニュー画面操作

方向キー	カーソル移動（項目の選択）
○ボタン	決定
□ボタン	メニュー画面終了
△ボタン	項目ウィンドウの表示する⇔表示しないをおこなう
L、Rボタン	ステータス数値の表示切り替え
SELECT	表示中のキャラクターの大小表示切り替え また、アイテムウィンドウを開いている時は、アイテム整頓

バトルの時の操作

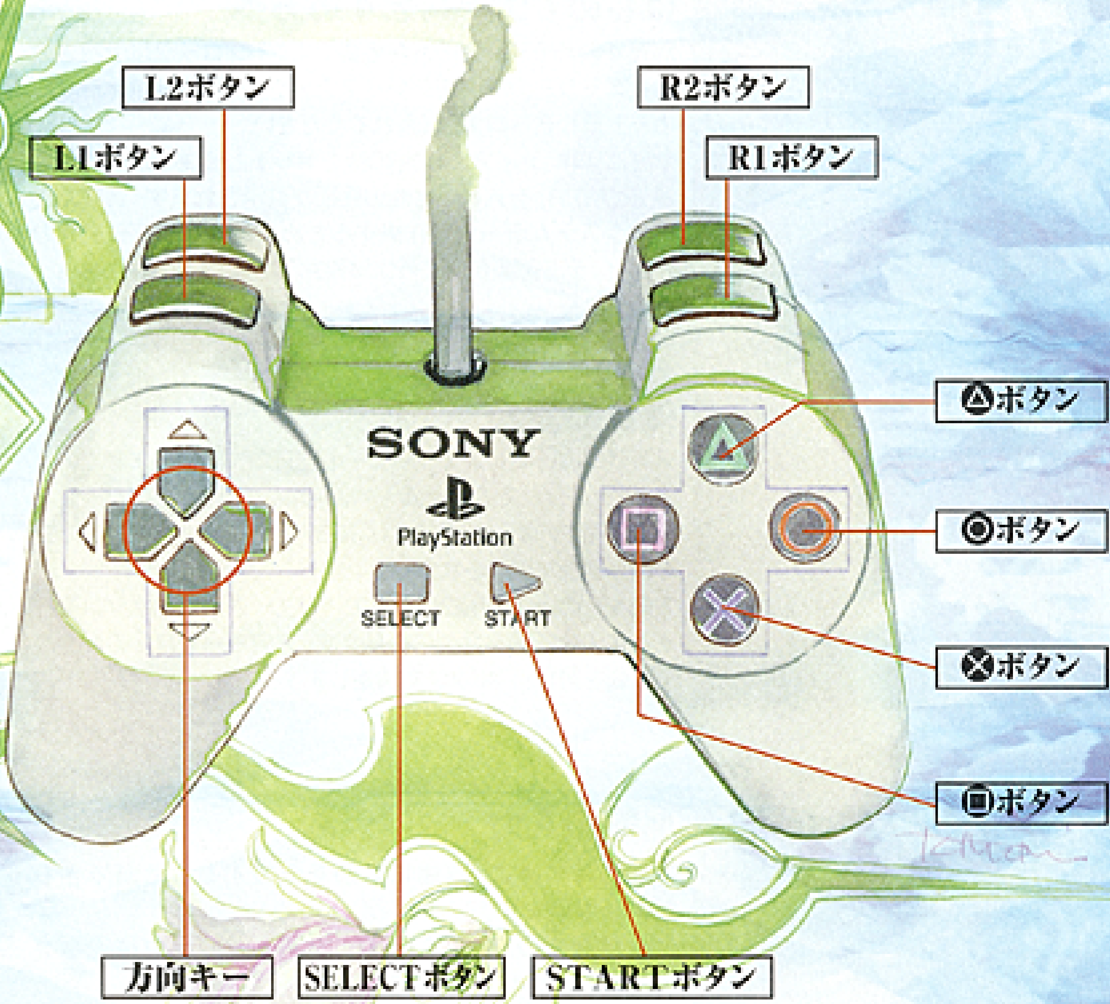
バトルでのチームの選択、キャラクターのポジション変更操作方法

方向キー	左右：戦うチームの選択 上下：キャラクターの選択
○ボタン	決定（決定後バトルが始まります）
△ボタン	バトルフィールド上のキャラクターのポジション変更

バトル中の操作方法

方向キー	左右：コマンドウィンドウ切り替えと選択 上下：表示中のコマンドを選ぶ コマンド決定後はターゲットの選択に使う
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	各キャラクターのステータスを表示
L1ボタン	決定
L2ボタン	バトルフィールドの視点が左方向へ回転
R1ボタン	防御
R2ボタン	バトルフィールドの視点が右方向へ回転

コントローラの使い方


L2ボタン
L1ボタン
R2ボタン
R1ボタン
SONY
PlayStation
SELECT
START
△ボタン
○ボタン
×ボタン
□ボタン
方向キー
SELECTボタン
STARTボタン

おわびと訂正

この解説書の３ページ［クイックセーブ］の説明に誤りがありました。
ここに訂正しておわび申しあげます。

訂正前

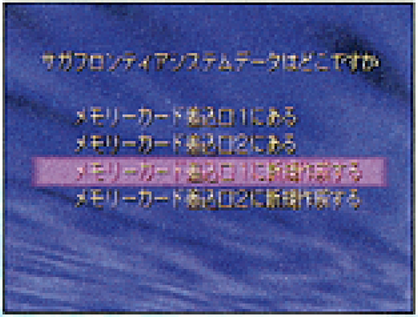
セーブ画面を表示し、方向キーでクイックセーブを選び○ボタンで決定すると、それまでの冒険の内容を記録することができます。
ゲームオーバーになっても、本体のリセット（ＲＥＳＥＴ）ボタンを押し、デモ画面のあとの選択画面で［ＱＵＩＣＫ　ＳＴＡＲＴ］を選んで○ボタンで決定すると、クイックセーブしたところから再びゲームをはじめることができます。ただし、本体の電源（ＰＯＷＥＲ）を切るとそのデータは消えてしまいます。

訂正後

セーブ画面を表示し、方向キーでクイックセーブを選び○ボタンで決定すると、それまでの冒険の内容を記録することができます。
ゲームオーバーになっても、コントローラの操作によるソフトリセットののち、デモ画面のあとの選択画面で［ＱＵＩＣＫ　ＳＴＡＲＴ］を選んで○ボタンで決定すると、クイックセーブしたところから再びゲームをはじめることができます。ただし、本体の電源（ＰＯＷＥＲ）を切るとそのデータは消えてしまいます。

SLPS 00898

ゲームの始め方



はじめてゲームをする方へ

別売りのメモリーカードが必要です。1ブロック以上空きのあるメモリーカードをプレイステーション本体の［メモリーカード差し込み口1］に入れてください。
サガ フロンティアのCD-ROMをセットしたあと、本体の電源（POWER）を入れると左の画面が表示されます。あなただけのシステムデータを作成するためにおこなうデータ入力のあと、デモ画面が始まれば準備完了です。



はじめから

メモリーカードがメモリーカード差込口に差し込まれていないと、セーブはできません。
デモ画面で○ボタンを押せば［NEW GAME］と［LOAD GAME］を選ぶ画面が表示されます。
方向キーの上下で［NEW GAME］を選び、さらに○ボタンを押すと主人公を選ぶ場面になります。方向キーで自分の好きな主人公を選び、○ボタンで決定します。



名前の入力

冒険のはじめに、自由に名前を入力することができる主人公もいます。
この場面での文字の選択は方向キーで、入力は○ボタン、キャンセルは×ボタンです。
RボタンとLボタンで、ひらがな→カタカナ→英数字→漢字の選択もできます。
入力が終わったら、スタートボタンで決定します。



セーブのしかた

□ボタンを押し、メニュー画面の［セーブ］にカーソルを合わせ○ボタンで決定すると、セーブ画面が表示されます。方向キーでセーブしたいスロット（メモリーカード差し込み口1か2）とファイルの場所を選び○ボタンで決定すると、それまでの冒険の内容を記録することができます。バトルシーン以外では、いつでもこの方法でセーブすることができます。



クイックセーブ

セーブ画面を表示し、方向キーでクイックセーブを選び○ボタンで決定すると、それまでの冒険の内容を記録することができます。
ゲームオーバーになっても、本体のリセット（RESET）ボタンを押し、デモ画面のあとの選択画面で［QUICK START］を選んで○ボタンで決定すると、クイックセーブしたところから再びゲームをはじめることができます。ただし、本体の電源（POWER）を切るとそのデータは消えてしまいます。

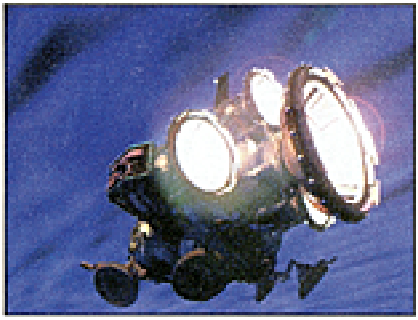


セーブした場所からつづける

前回のゲームプレイ終了時のCD-ROMとセーブデータの入ったメモリーカードをプレイステーション本体にセットして電源（POWER）を入れます。デモ画面で○ボタンを押すと、［NEW GAME］と［LOAD GAME］を選ぶ画面が表示されます。方向キーの上下で［LOAD GAME］を選び○ボタンを押し、セーブ画面が表示されたあと方向キーで冒険を再開したいデータファイルを選び、○ボタンで決定してください。

冒険の基礎知識







移動方法

サガフロンティアの主人公たちが活躍する冒険の舞台は、"リージョン"と呼ばれる様々な領域です。この領域と領域の間の移動には、主にリージョンシップを使います。この世界には複数のリージョンシップがあります。

S A G A F R





情報収集

色々な者たちに話しかけることで、大切な情報が手に入ります。特にパブ（酒場）は、情報入手も仲間との出会いも多い場所です。

買い物

各地で、冒険に必要なものを買い揃えましょう。
このほかにも、便利なものが入手できるたくさんの専門店があります。

武器の店



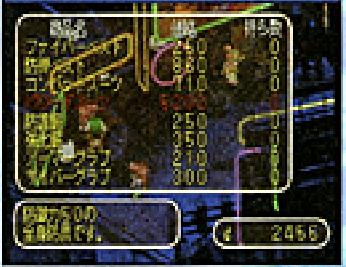
武器を扱っている所です。
ここは「重火器」の専門店です。

術士の館



「術」が買える所です。欲しい術と相反するタイプの術を持っていた場合、それを捨てなければ購入できません。

装具品の店



戦闘用のスーツなど、おもに防御力を上げるためのものを扱っています。

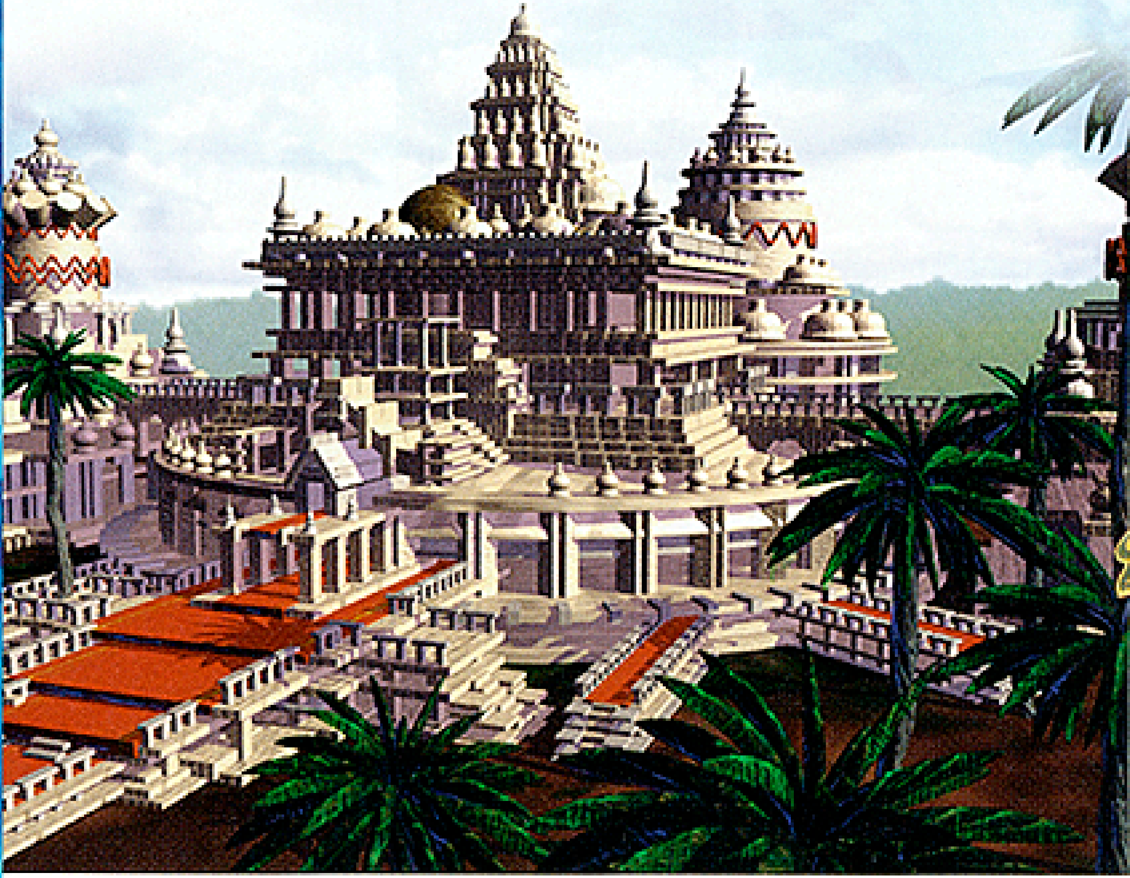
ONTIER



宿　屋

一晩泊まることで、冒険中に消費したLP（ライフポイント）、WP（技ポイント）JP（術ポイント）が回復します。

いま旅立つ7人の主人公たち





兄弟を倒さねばならぬ宿命の魔術士

ブルー　ヒューマン／男

強い魔術の力を持って生まれたが、彼は双子だった。双子で誕生した場合、もう一方をその手で倒さなければ本当の魔術の力を得られないという生まれた地の定めに従い、幼い頃からそう育てられた彼は、自分と同じ顔をした男（ルージュ）を倒すために旅立つ…。

主人公



殺された恋人の仇を追う女

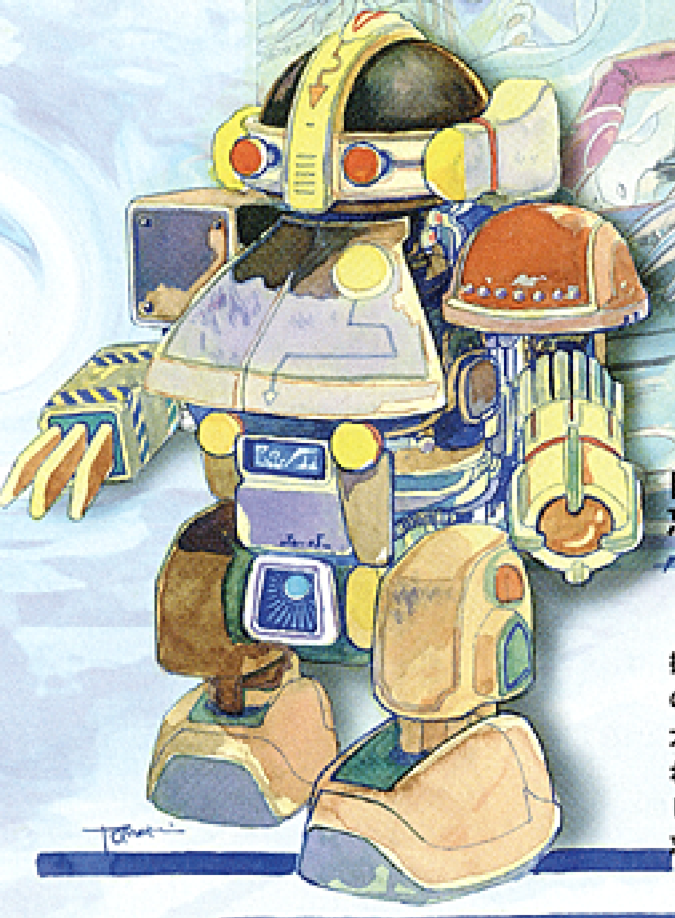
エミリア ヒューマン／女

もとトップモデル。結婚のため引退したが、その婚約者レンは何者かに殺された。ところが、彼女がその犯人として監獄送りになってしまう。レンが殺された現場にかすかにその姿を残した仮面の男「ジョーカー」を追うため、彼女は脱獄を計る…。

ONTIER

主人公





自分の任務を
忘れてしまったメカ

T260G メカ

掘り出されたコアをもとに、あり合わせのパーツで造られたメカ。彼にはとても大事な任務があったはずだが、故障でそれを思い出せないでいる。
しかしT260Gは旅に出る。機能を回復し、忘れた任務を果たすために…。

主人公



故郷を救う為に指輪を探すモンスター

クーン　モンスター

生まれ育ったリージョン「マーグメル」は、その寿命が尽きようとしている。崩壊が間近だ。
これをなんとか食い止めていたのが、たった１個の指輪のパワーだった。
クーンは、その指輪の兄弟を集める旅に出る。大切な故郷を救うために…。



悪に立ち向かう正義のヒーロー

レッド　ヒューマン／男

リージョンシップ「キグナス」の見習い機関士。しかしその正体は、父を連れ去り、母と妹を殺した悪の秘密組織“ブラッククロス”に敢然と立ち向かう正義のヒーロー。
瀕死の状態を勇者の聖域から来たアルカールに救われ、その超人的能力を授かった…。

主人公

SAGA FR



彷徨う妖魔ハーフ

アセルス ヒューマン／女→妖魔？

事故で死にかけたところを、妖魔の君「オルロワージュ」の血をもらって生き延びた。
しかし、この世界でたった一人の、半人半妖の存在となってしまう。
自分は人間なのか、妖魔なのか、その間で悩みながら彼女は成長していく。

ONTIER

主人公



ヨークランドの放蕩者

リュート ヒューマン／男

素直で屈託ない性分だけが取り柄の、田舎育ちの青年。働くこともなくブラブラしている彼が、ついに自活することを決意し、楽器を片手に、はじめて生まれ育った土地を離れることになる。

種族とその特性

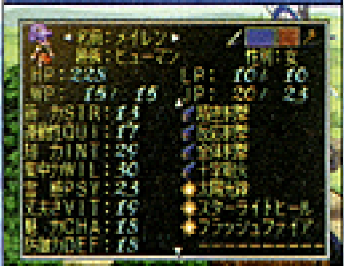
【各種族の能力特性】

サガ フロンティアの世界には様々な者たちが住んでいますが、そこには[人間][妖魔][モンスター][メカ]といった４つの種族(タイプ)の区分があります。
各種族(タイプ)それぞれに、特有の能力と性質があります。
ストーリーに、バトルシーンに、このことは大きく影響してきます。
一緒に冒険する仲間を育てる時、選ぶ時に、以下のことを参考にしてください。

[ヒューマン] (HUMAN)

武器	あらゆる武器、道具、防具の装備が可能で、使いこなすことができます。
術	術によっては術屋で購入できるものもあります。資質を身につけ自分で使えるようになった術と同じ系統の新しい術を編み出したりすることができます。
技(わざ)	人間だけが持つ特殊能力です。戦闘中の武器や身体を使った様々な行動に応じてこの技（わざ）を閃き、武器や身体を使う能力を成長させていきます。

ステータス画面



身に付けた「術」や「技」の中から、合計８つまでを装備して戦闘に備えることができます。

術

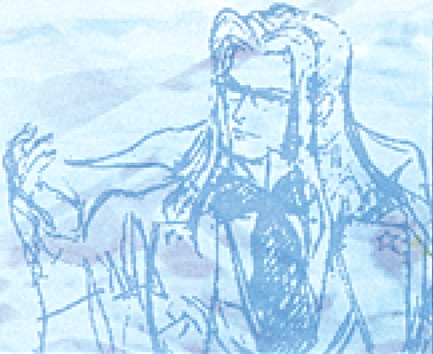


「術」のタイプごとにある"資質"を身に付けると、戦闘終了後にその新術を編み出すことが可能になります。

技（わざ）



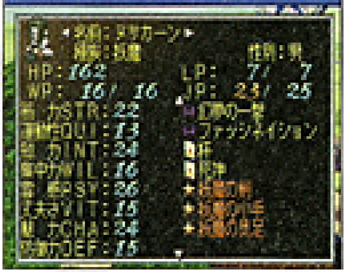
武器(剣・銃・重火器・盾)や身体を使った攻撃を続けるうち、戦闘中に技を閃いていきます。



[妖魔](MYSTIC)

武器	あらゆる武器、道具、防具の装備が可能で、使うことができます。
術	妖魔は全員「妖術」の素養を持ち、戦闘を繰り返すことで新たな妖術を編み出していくことができます。もちろん、妖術以外の術を入手して使うこともできます。
特殊能力	倒した敵の能力を自分の剣や武具(妖魔の剣・妖魔の小手・妖魔の具足)に吸収し、その武具を使って吸収した能力や特性を自分の力としてすぐに使うことができます。妖魔はこうして戦闘能力を拡大させていきます。

ステータス画面



「術」は4つまでを装備することが可能です。
妖魔の剣・小手・具足は、妖魔だけの特殊な装具品です。

術



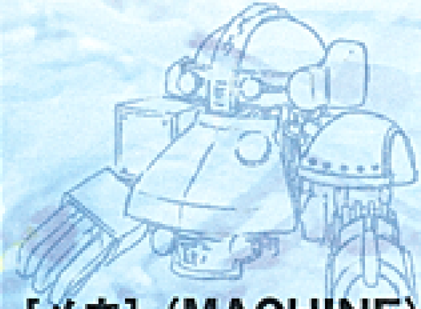
妖魔は「妖術」の資質をはじめから持っているため、戦闘終了後に新しい妖術を編み出すことができます。

特殊能力



妖魔の剣・妖魔の小手・妖魔の具足のどれかで敵にトドメを刺した時、倒した敵の能力をそこへ吸い取ることができます。

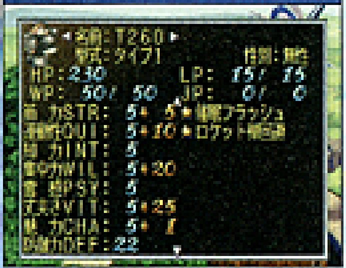
種族とその特性



[メカ] (MACHINE)

武器	あらゆる武器、道具、防具の装備が可能で、使うことができます。 メカは、これらの装備によってパワーアップしていきます。
術	いっさい使うことができません。
特殊能力	そのボディに固有の専用武装があり、それぞれに強化・改造ができます。また基本的なボディタイプの変更が可能です。戦闘のあと、倒した敵の持っていたプログラムの入手などによる能力拡大と、学習機能による成長も可能です。

ステータス画面



メカ特有の強力な特殊攻撃もあります。そのボディタイプに固有の専用武装は外せません。

メカの特性



ある工場へ行くと、ボディタイプを変更することもできるようになります。

特殊能力



戦闘終了後に、倒した敵から情報やプログラムを入手することがあります。

[モンスター]（MONSTER）

武器	装備することができるのはアクサセリーのみ。 基本的に武器を持つことができません。
術	いっさい使うことができません。
特殊能力	敵の持つ能力を吸収し、その能力と能力との組み合わせで新たなモンスターに生まれ変わることで成長していきます。敵のモンスターしか持っていない特殊能力まで使えるようになります。

ステータス画面



身体とその性質を駆使するのがモンスターの攻撃方法です。モンスターという種族の中には、さらに色々な種類があります。

モンスターの特性



モンスターは、その種類によってさまざまな能力を持っています。これらを吸収し姿を変えることで、各能力の数値も増減します。

特殊能力



戦闘終了後、倒した敵の能力を吸収するとそれまでの能力との組み合わせで新たなモンスターに生まれ変わり、成長していきます。

メニュー画面の見方

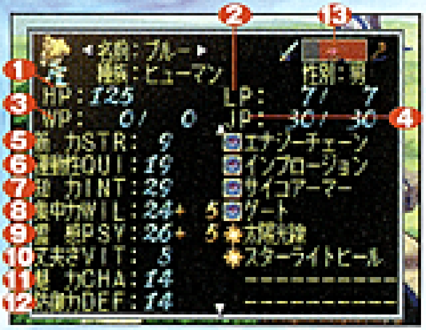


メニュー画面

バトルステージ以外の画面で□ボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

ここでは、主人公と仲間たちのステータス、取得アイテム、連携攻撃の記録、チームメンバーの入れ換え、装備武器と装備技術の確認、画面のコンフィグ、セーブが行えます。

これらの基本操作は、方向キーで項目を選んで ○ボタンで決定です。



1 ステータス

キャラクターのステータス（状態）を表示します。
各項目は以下のような内容を示します。

1　HP：ヒットポイント　　耐久力。これが0になると"戦闘不能"状態になる。

2　LP：ライフポイント　　生命力。これが0になると"昏睡"状態になる。

3　WP：技の力　　「技」を使うときに消費。

4　JP：術の力　　「術」を使うときに消費。

5　腕力：Strength　⇒　攻撃時に与えるダメージに影響。
※この数値が大きいほど 剣や身体を使った攻撃で与えるダメージが大きい

6　運動性：Quickness　⇒　素早さと攻撃回避率に影響。

7　知　力：Intellect　⇒　「術」の習得とメカのアイテムや装備の能力に影響。

8　集中力：Willpower　⇒　剣技や銃技の命中率、術の威力に影響。

9　霊　感：Psychology　⇒　ステータス異常の回復などに影響。
※この数値が大きいほどステータス異常を起こしにくく回復も早い。

10　丈夫さ：Vitality　⇒　ダメージの受けにくさと眠りの回避などに影響。

11　魅　力：Charm　⇒　魅惑の攻撃の成功率と回避に影響する。ステータス異常に影響。
※この数値が大きいほど「魅了」されにくくなり、また「魅了」し易くなる。

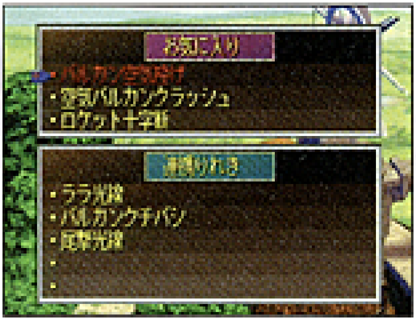
12　防御力：Defensive　⇒　敵の攻撃により受けるダメージに影響（装備により増減する値）。

13　技／術インジケーター：技や術のレベルが上がると「達人」になり、王冠マークが表示される。それぞれ「達人」になると、「技」または「術」を使う際の消費ポイントが1Pずつ少なくてすむ。



2 アイテム

武器、防具、アクセサリーなど、ストックされているアイテムと数量などの状況がわかります。並べ換えは、方向キーで選び、○ボタンを押し、移動させたい場所を方向キーで指定して○ボタンで決定します。SELECTボタンで整頓ができます。



3 技術連携

発動した「連携攻撃」の名称がここに記録されます。
ただし、記録できるのは8つ。9つめ以降は［連携りれき］の一番下のものから書き替えられていきます。とっておきの「連携攻撃」は、上段の［お気に入り］のスロットに移しておきましょう。



4 入れ換え

バトルチームの編成、メンバーの入れ換えをここで行います。
移動させたいキャラクターを方向キーで選び、○ボタンを押し、移動させたい場所を方向キーで指定し、○ボタンで決定します。
ただし、基本的に主人公キャラクターは、左側のバトルチームからほかへの移動ができません。



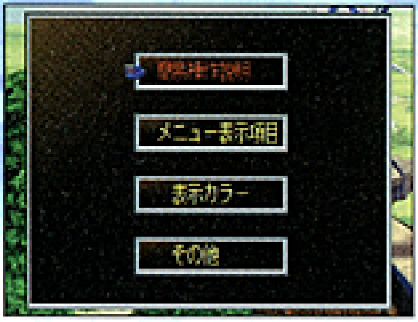
5 装備武器

武器、防具、アクセサリーの着脱を行います。装備を調整したいキャラクターを選び、◯ボタンを押すと装備武器画面になります。装備するスロットを方向キーで選び、◯ボタンを2回押し、ストックリストの中から装備したいものを選んで、◯ボタンで決定します。



6 装備技術

バトルステージでのキャラクターへのコマンド内容(攻撃、防御、回復などの技術)を、ここで着脱します。キャラクターを選び、◯ボタンを押すと装備技術画面になります。装備するスロットを方向キーで選び◯ボタンを2回押し、ストックリストの中から装備したいものを選んで、◯ボタンで決定します。



7 コンフィグ

ここで、「メニュー表示項目」、「表示カラー」、「その他」の調整ができます。メニュー表示項目では、各種表示タイプの切り替えを。表示カラーでは、文字とウィンドウカラー等の調整ができます。また、その他では、サウンド、バトルスピード、メニュー表示画面の座標調整がそれぞれ可能です。
「簡易操作説明」にはメニュー画面各項の操作方法を記載しています。



8 セーブ

メニュー画面の「セーブ」を選択して○ボタンを押すと、セーブ画面が表示されます。
バトルやイベント以外では、どこでもセーブができます。



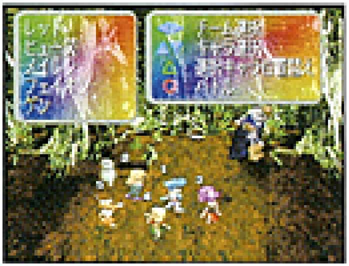
ゲームオーバー

主人公のＬＰが0になった時や、戦闘中のキャラクター全員が戦闘不能になった場合はゲームオーバーになります。

バトルステージ



フィールド上に徘徊しているモンスターたちに接触すると、戦闘が始まります。
　ダッシュ中に接触すると、敵と味方が入り乱れた陣容になりやすく、乱戦となります。



対戦するモンスターを確認した上で、事前に編成しておいたバトルチームを自由に選ぶことができます。またこの時、各キャラクターの立ち位置を△ボタンで微調整することもできます。



攻撃が1ターン(一巡)するごとに、全員のステータスを表示します。
　HP／LP／WP／JPの残りや、敵の攻撃を受けたあとのステータス異常などが確認できます。

戦闘画面の見かた

コマンドウインドウ
選択中の武器とその武器で使える「技」の一覧が表示されます。
体術（技）や術、装備しているアイテムも、同様に表示されます。

コストウインドウ（弾数）
弾丸消費のあるコマンドを選択している場合は、コストウインドウの下に、更に消費弾丸数を表示するウインドウが開きます。選択中のコマンドで消費される弾数と、その武器で使える最大弾数とが分子、分母で表示されます。



ネームウインドウ
選択中のキャラクターの名前が表示されます。

コストウインドウ
技力(WP)と術力(JP)
ネームウインドウの下にでているウインドウは、選んだコマンドで消費する技力または術力と、選択中のキャラの技力または術力の現在値が、分子、分母で表示されます。剣のマークがウインドウに出ていれば技力、杖のマークが出ていれば術力です。

術 じゅつ

「術」はそれぞれの特性から、まず5つの系統に大別されます。
1つの系統は、お互いに相反する2つのタイプによって成り立っています。

魔法の系統

魔術



魔　術

「マジックキングダム」で育まれた術の系統。超自然の力を使役する術が揃う。理路整然と研究された科学的超能力(サイオニック)。

妖術



妖　術

「ファシナトゥール」の術。妖魔が得意とするあやしとまやかしの術。妖魔は標準でこの術を使いこなせる資質を持っている。

陰陽の系統

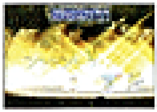
陰術



陰　術

光の力を集め、それによって生ずる影や幻の力を行使する術。

陽術

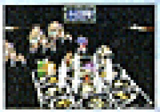


陽　術

光や熱の力で行使する術。光の力を集めて奇跡を起こす術。

精神の系統

心術



心　術

あるリージョンで生まれた術。精神の修養による"悟り"から取得される。

邪術



邪　術

強力な"念"によって敵者を呪う呪術。敵モンスターが持つ術の種類。

場の系統

時術



時　術

時間を操る術。強力だが、入手も難しい。

空術



空　術

空間を操る術。強力だが、入手も難しい。

秘印の系統

秘術



秘　術

虚空に描いたタローのシンボルで奇跡を起こす。アルカナ・ソーサリー。

印術



印　術

刻印の術。対象にルーンで力を付与する。ルーン・エンハンス。

１系統中の２つの術は、互いに相反するタイプであるため、同時に双方を持つことができません。
基本的に各系統１つずつ、最大で５タイプの術を常に使うことができるということです。
これらの「術」を使いこなせるのは、人間と妖魔です。

術の装備と封印

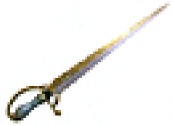
新しく編み出したり入手できた「術」は、[装備技術]の[術系]のファイル内にあるそれぞれの「術」のシンボルの中に保存されています。ここから、次の戦闘から使いたいものを選んで装備します。
「術」を外したい時は、外したいものを方向キーで選び○ボタンを2回押して、[装備技術]の[封印]を選んで○ボタンで決定すればもとのファイル内に戻されます。※操作方法はP25「技の装備と封印」と同様です。

バトルステージ

武器

武器は、「剣」「銃」「重火器」「盾」と、大きく4つの系統に分かれます。
これらを使い込むことで、ヒューマンは各系統ごとに「技」を閃いていきます。

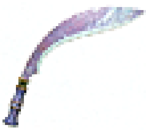
剣
〈ルーンソード〉
刀身に強化のルーンが組み込まれた剣。その魔法的なパワーで、切れ味を倍加している。



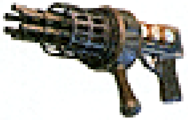
重火器
〈ハンドブラスター〉
IRPOで正式採用されているエネルギー銃。出力調整によってパラライザやブラスターソードとしても使用可能。



剣
〈ククリ刀〉
本来は草木を薙ぐのに利用されるため、刃が内側にある片刃刀。軽量の割に切れ味が鋭く、殺傷能力は高い。



重火器
〈ハンドバルカン〉
前方の扇型範囲内の敵に弾丸をばらまいて、無差別に攻撃するための実弾兵器。



銃
〈アグニSSP〉
兵器メーカー「アグニインダストリー」のベストセラーオート拳銃。



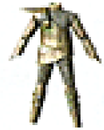
盾
〈バックラー〉
敵の攻撃を受け流すことのできる、木製の軽量な盾。



防具

防具は、全身用、頭用、腕用、足用とに分けられます。
「スーツ」「兜（ヘルメット）」「小手」「靴」などがその代表的な種類としてあります。

スーツ
〈コンバットスーツ〉
強化プラスチックと金属繊維で身体全体をガッチリ保護する全身鎧。



小手
〈シェルブレーサー〉
大型昆虫類の強固な外殻を加工して作られた、腕の防具。



ヘルメット
〈ジャンクヘルム〉
がらくたで作られたヘルメット。頭部を保護する防具共通の、暗闇効果を受けないという特徴を持つ。



靴
〈ジェットブーツ〉
かかとにジェットエンジンを搭載した、メカニカルブーツ。



アイテム

アイテムには「回復薬」「攻撃／攻撃補助」などが、アクセサリーには「指輪」「お守り」などがあります。

回復薬
〈強力傷薬〉
戦闘中、味方1人のHPを大きく回復させることができ、毒を直す。メカやアンデット系モンスターの仲間には効果がない。



アクセサリー
〈牙のお守り〉
モンスターたちの牙で作った首飾り。着用者の力を高めると信じられている。



技 わざ

手に入れた武器を使い込んでいくと、戦闘中に「技」をひらめきます。
「技」は、武器の系列ごとに設定されているため、一度覚えた「技」は、同じ系列の武器ならどの武器を持っていても使うことができます。また、パンチなどの身体を使った直接攻撃も、繰り返すうちに「技」をひらめき、新しい攻撃方法を覚えていきます（これを体術といいます）。
「技」には攻撃系の他に、防御系の「見切り」、相手の攻撃を利用する「カウンター」もあります。
一度覚えた「技」、「見切り」、「カウンター」は、忘れてしまうことはありません。
これらの「技」の系列は、4種族中ヒューマンだけが持つ特殊能力となっています。

技（ひらめき）



武器や身体を使った攻撃を繰り返すうちに、ある瞬間新しい技を閃きます。

見切り



何度か経験した、敵の特定の攻撃を見切るようにもなります。この「見切り」を覚えると、その攻撃は100%回避できるようになります。

カウンター



敵の特定の攻撃に反応する技。装備しているだけで自然と発動します。自分や仲間への攻撃を最小の動きでかわしたり、はじいたりできます。

技の装備と封印



「技」を覚えると、［装備技術］の中にある［剣技］［銃技］［体術］［見切り］の各ファイル内にそれぞれ保存されます。次の戦闘から使いたいものをここから選んで装備します。

◆装備するスロット（欄）を方向キーで選び○ボタンを2回押し、各ファイルを選んで決定します。保存されている「技」を選び○ボタンで決定すれば、装備完了です。

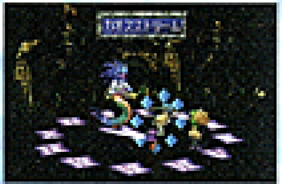
◆「技」を外したい時は、外したいものを方向キーで選び○ボタンを2回押して、［装備技術］の［封印］を選んで○ボタンで決定すればもとのファイル内に戻されます。

連携攻撃

連携攻撃

主人公と仲間たちそれぞれの攻撃方法とその順序などによってあるロジック（論理）が働くと、１人の攻撃が終了する前に次々と敵に攻撃をかけ、大きなダメージを与えることのできる［連携攻撃］が発動します。連携は２人で止まることもありますが、3人、4人…とつなげて強力なものにしていくことができる攻撃方法です。

時術：カオスストリーム



体術（技）：スカイツイスター

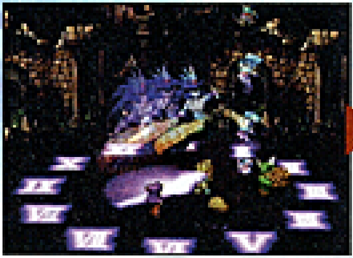


陽術：太陽光線

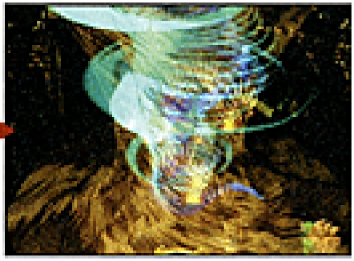


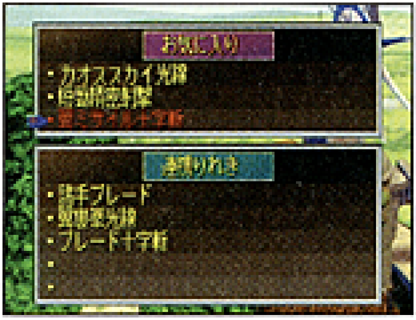
連携攻撃「カオススカイ光線」











連携攻撃名の記録

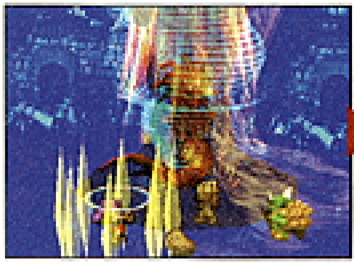
発動した連携攻撃は、メニューの「技術連携」のリストに8つまで記録しておくことができます。ここに記録された連携攻撃は、次の戦闘からその連携を構成している同じ攻撃コマンドを選べば、仲間キャラクターが誰であっても、発動が簡単になります。ただし、連携中に敵が割り込んだりするなど、つながらないこともあります。

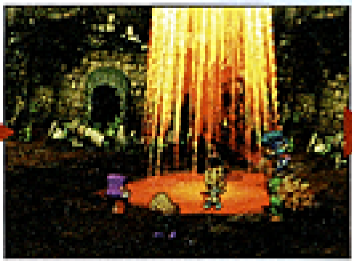
連携攻撃

9つめ以降の新たな連携攻撃は、下の5つのスロット「連携りれき」の一番上の場所に書き加えられる形で自動的に記録されてしまいます。
とっておきの連携攻撃は、上の3つのスロット「お気に入り」の中に入れておきましょう。

連携攻撃を発動させるポイント

◆ターゲットを1体にする	できるだけ多くの攻撃を、敵1体に集中させましょう。
◆いろんな攻撃方法を組み合わせてみる	技も、術も、モンスターの攻撃も、メカの攻撃も、ほとんどの攻撃方法が連携する要素を持っています。
◆敵の耐性を考える	例えば、火の耐性を持つ敵に火炎攻撃をしても効果はなく、攻撃をつなげていく上での妨げになります。
◆回復を折り混ぜない	回復の行動を途中に入れることは、連携が中断するきっかけになります。
◆「技」を閃いたりすると…	連携中に技を閃いた仲間は別の攻撃をすることになり、狙った通りの連携攻撃ができなくなります。







ステータスの異常

敵の攻撃を受けたとき、そのキャラクターのステータス(状態)に異常が生じ、戦闘能力が落ちたり、闘えなくなったりすることがあります。このような場合、戦闘中にアイテムや術などで回復させたり、時間の経過が必要になります。しかし、戦闘が終了すれば戦闘中に受けたステータス異常は回復します。ステータス異常には以下のようなものがあります。症状を知っておきましょう。

昏睡



HP(ヒットポイント)もLP(ライフポイント)も0になった状態で、一切の行動ができません。死亡ではなく、蘇生方法は存在します。主人公がこの状態になると、ゲームオーバーとなります。

戦闘不能



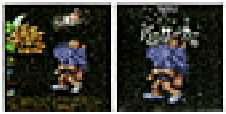
HPが0になり、何もできない状態です。このときLPも1つ消費します。この状態で敵から攻撃を受けると、LPを消費します。薬や術などでHPが回復すれば、戦えるようになります。戦闘終了後には回復します。

睡眠



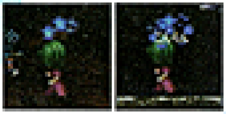
眠っている状態です。
敵の攻撃を再び受けたり、しばらく時間が経つことにより回復します。

狂戦士



バーサーカー状態。
狂暴になり、やみくもに直接攻撃を繰り返します。この状態のときは［混乱］［魅了］にはなりません。
しばらく時間が経つと元に戻ります。

混乱



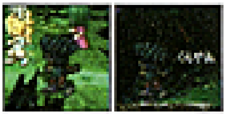
プレイヤーの思い通りに行動しなくなります。
この状態のときは[狂戦士][魅了]にはなりません。しばらく時間が経つと元に戻ります。

魅了



敵に誘惑された状態になり、敵の意のままに行動してしまいます。この状態のときは[狂戦士][混乱]にはなりません。

暗闇



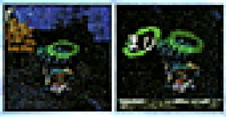
辺りが暗くなる状態に陥れられ、武器の命中率が低くなります。装具品の兜(ヘルメット)をしていないと、かかりやすくなります。

石化



身体が石化してしまい、行動できなくなります。
「石化回復」、「万能油」という術で回復します。

麻痺



身体が動かない状態になり、行動できなくなります。
しばらく時間が経つと元に戻ります。

スタン



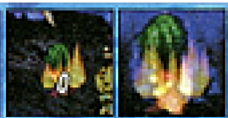
一瞬、気絶してしまった状態です。戦闘中1ターンだけ行動不能となります。

猛毒



毒を受けてしまい、毎ターン終了時に少しずつダメージを受けてHPが減っていきます。「傷薬」や「万能油」で回復します。

バリア



火炎、冷気、電撃などの攻撃を受けた場合、ダメージはありますが、同時にその属性のバリアが体を包みます。この状態で敵の直接攻撃を受けると、バリア属性のカウンター攻撃が行われます。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア・ユーザーサポート PHONE:03-5496-7117

SLPS 00898

イラストレーション／小林智美